



Entwicklung des phantastischen Rollenspiels

Es gibt keine verbürgte Historie, in der Regel werden aber folgende zwei Versionen verbreitet, welche hervorragend miteinander harmonieren und so gemeinsam als relativ wahrscheinliche Entwicklung angesehen werden können.

Die historische Variante berichtet davon das Friedrich der Große im Rahmen seiner Sandkastenspiele den verschiedenen Einheiten zunehmend eine immer größere Vielfalt von Werten zuwies. Diese Art der Schlachtensimulation wurde dann mit von Steuben in die Vereinigten Staaten von Amerika getragen. Dort entwickelte sich diese Technik innerhalb des letzten Jahrhunderts weiter zu den Table Tops und Conflict Simulations (CoSims) als Spielform. Hier wurden Armeen unter vorgegebenen Szenarien gegeneinander in die Schlacht geführt. Mit der Zeit veränderten sich diese Spiele indem die Anzahl der Individuen die eine Einheit bildeten nach und nach reduziert wurde. Letztendlich blieb dann der einzelne Soldat übrig.

Hier setzt die zweite Version ein. In den 70er Jahren des letzten Jahrhunderts wurde von einem gewissen Gary Gygax, einem US-Amerikaner schweizer Abstammung, nach einigen Anfangsversuchen ein Spiel namens Dungeons & Dragons herausgebracht. Zu diesem Zweck gründete er die Firma TSR.

In Dungeons & Dragons erlebte eine Gruppe von Helden in einem Fantasysetting gemeinsam und nicht gegeneinander, Abenteuer. Jeder der Helden wurde von einem einzelnen Spieler gespielt und zeichnete sich durch individuelle Stärken und Schwächen aus.

Die Entwicklung der deutschsprachigen Rollenspiele wurde durch das Spiel Midgard initiiert. Entwickelt aus dem CoSim „Das ewige Spiel“ wurde nach und nach ein Regelwerk für Abenteuer auf der Welt Magira entwickelt. Als herausragende Namen sind hier Jürgen und Elsa Franke zu nennen. Das populärste deutschsprachige Rollenspiel „Das schwarze Auge“ erschien 1984, geschrieben von Ullrich Kiesow und bedeutete für viele Kinder und Jugendlichen der letzten 20 Jahre den Einstieg in ein wunderbares Hobby.

Spätestens seit Marc Millers Traveller ist Rollenspiel nicht mehr auf Fantasy festgelegt. Helden und Schurken durchstreifen die Gassen des Chicagos der Prohibition, Umkreisen ferne Sonnen, durchwandern die ausgebrannten Strahlenwüsten einer Erde mit anderem Schicksal und vollführen Taten zum höheren Ruhme ihres Shoguns. Trotz dieser Vielfalt sind aber auch noch immer Helden unterwegs um die Prinzessin vor dem Drachen zu retten oder das heilige Schwert den Klauen des Erzmagiers zu entreißen.

Auch im Bereich der Spielregeln ist eine Entwicklung festzustellen: neben den klassischen, simulationsorientierten Spielsystemen gibt es mehr und mehr Systeme, die das Erzählen einer spannenden Geschichte in den Vordergrund stellen, und Anleihen aus der Literatur oder aus Filmen nehmen.



Entwicklung des phantastischen Rollenspiels

Es gibt keine verbürgte Historie, in der Regel werden aber folgende zwei Versionen verbreitet, welche hervorragend miteinander harmonieren und so gemeinsam als relativ wahrscheinliche Entwicklung angesehen werden können.

Die historische Variante berichtet davon das Friedrich der Große im Rahmen seiner Sandkastenspiele den verschiedenen Einheiten zunehmend eine immer größere Vielfalt von Werten zuwies. Diese Art der Schlachtensimulation wurde dann mit von Steuben in die Vereinigten Staaten von Amerika getragen. Dort entwickelte sich diese Technik innerhalb des letzten Jahrhunderts weiter zu den Table Tops und Conflict Simulations (CoSims) als Spielform. Hier wurden Armeen unter vorgegebenen Szenarien gegeneinander in die Schlacht geführt. Mit der Zeit veränderten sich diese Spiele indem die Anzahl der Individuen die eine Einheit bildeten nach und nach reduziert wurde. Letztendlich blieb dann der einzelne Soldat übrig.

Hier setzt die zweite Version ein. In den 70er Jahren des letzten Jahrhunderts wurde von einem gewissen Gary Gygax, einem US-Amerikaner schweizer Abstammung, nach einigen Anfangsversuchen ein Spiel namens Dungeons & Dragons herausgebracht. Zu diesem Zweck gründete er die Firma TSR.

In Dungeons & Dragons erlebte eine Gruppe von Helden in einem Fantasysetting gemeinsam und nicht gegeneinander, Abenteuer. Jeder der Helden wurde von einem einzelnen Spieler gespielt und zeichnete sich durch individuelle Stärken und Schwächen aus.

Die Entwicklung der deutschsprachigen Rollenspiele wurde durch das Spiel Midgard initiiert. Entwickelt aus dem CoSim „Das ewige Spiel“ wurde nach und nach ein Regelwerk für Abenteuer auf der Welt Magira entwickelt. Als herausragende Namen sind hier Jürgen und Elsa Franke zu nennen. Das populärste deutschsprachige Rollenspiel „Das schwarze Auge“ erschien 1984, geschrieben von Ullrich Kiesow und bedeutete für viele Kinder und Jugendlichen der letzten 20 Jahre den Einstieg in ein wunderbares Hobby.

Spätestens seit Marc Millers Traveller ist Rollenspiel nicht mehr auf Fantasy festgelegt. Helden und Schurken durchstreifen die Gassen des Chicagos der Prohibition, Umkreisen ferne Sonnen, durchwandern die ausgebrannten Strahlenwüsten einer Erde mit anderem Schicksal und vollführen Taten zum höheren Ruhme ihres Shoguns. Trotz dieser Vielfalt sind aber auch noch immer Helden unterwegs um die Prinzessin vor dem Drachen zu retten oder das heilige Schwert den Klauen des Erzmagiers zu entreißen.

Auch im Bereich der Spielregeln ist eine Entwicklung festzustellen: neben den klassischen, simulationsorientierten Spielsystemen gibt es mehr und mehr Systeme, die das Erzählen einer spannenden Geschichte in den Vordergrund stellen, und Anleihen aus der Literatur oder aus Filmen nehmen.